imagineer

NINTENDO64

Rally '99

ラリー'99

As rally enthusiasts eagerly await the launch, it has been revealed that Rally'99 will shock the market with a number of new features that have never been seen before.



振動パック対応

取扱説明書

NUS-NRAJ-JPN

ごあいさつ

この度は、NINTENDO64用ソフト「Rally' 99」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。本作品は、実在のラリーカーが世界中のコースを舞台に競い合う本格派のレースゲームです。このゲームを始める前に、この「取扱説明書」を良くお読み頂き、正しい使用方法でご愛用下さい。なおこの「取扱説明書」は、カセットとともに大切に保管して下さい。

健康上のご注意

警告

●疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
●ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

注意

●健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
●長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10－15分の小休止をおすすめします。

振動パックを使用される場合

警告

●頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。
●指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
●振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

使用上のご注意

⚠警告

- 使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
- カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
- 雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠注意

- NINTENDO 64をプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。
- カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のおねがい

- カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。
- カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
- 3Dスティックや十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

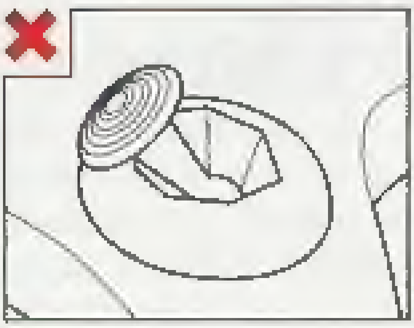
3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。

×



この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

○



正しいニュートラルポジションの位置(左下の図)に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、Lトリガーボタンと Rトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

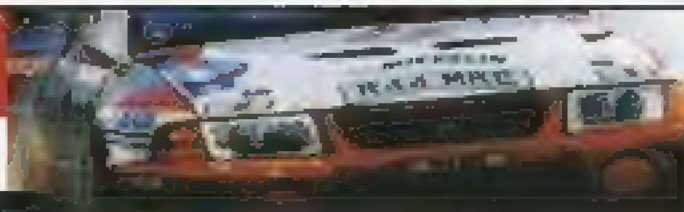
＊3Dスティックの使用方法については、操作説明のページをご覧ください。

Rally '99

ラリー'99

As rally enthusiasts eagerly await the launch, it has been revealed that Rally'99 will shock the market with a number of new features that have never been seen before.

CONTENTS



もくじ

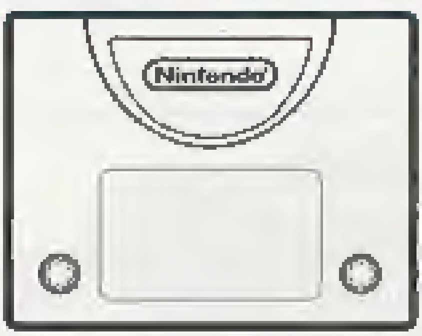


●コントローラコネクタへの接続



このゲームでは、NINTENDO64本体前面にあるコントローラコネクタ1にコントローラが接続されていないとゲームを始めることができません。またこのゲームでは、2人～4人まで同時に遊ぶことができます。複数でプレイする場合には、コントローラポートにコントローラを接続してゲームを始めてください。

●コントローラパックについて



このゲームは、コントローラパックに対応していて、1つのファイルにつき2ページのデータが必要になります。なおこのゲームでは、カセット本体に一部のデータが保存されます。

◇カセット本体に保存される内容

1）各ゲームモードのベストラップ

2）各車のセッティング情報

3）システム情報（サウンド設定、クリア状況等）

◇コントローラパックに保存される内容

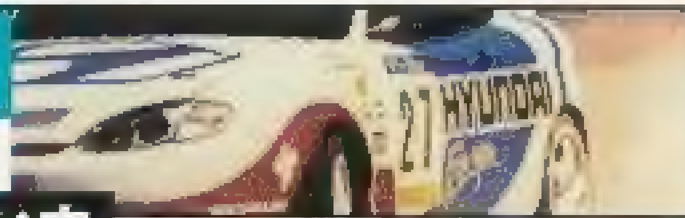
1）チャンピオンシップモードの進行状況。

2）その時のセッティング情報。

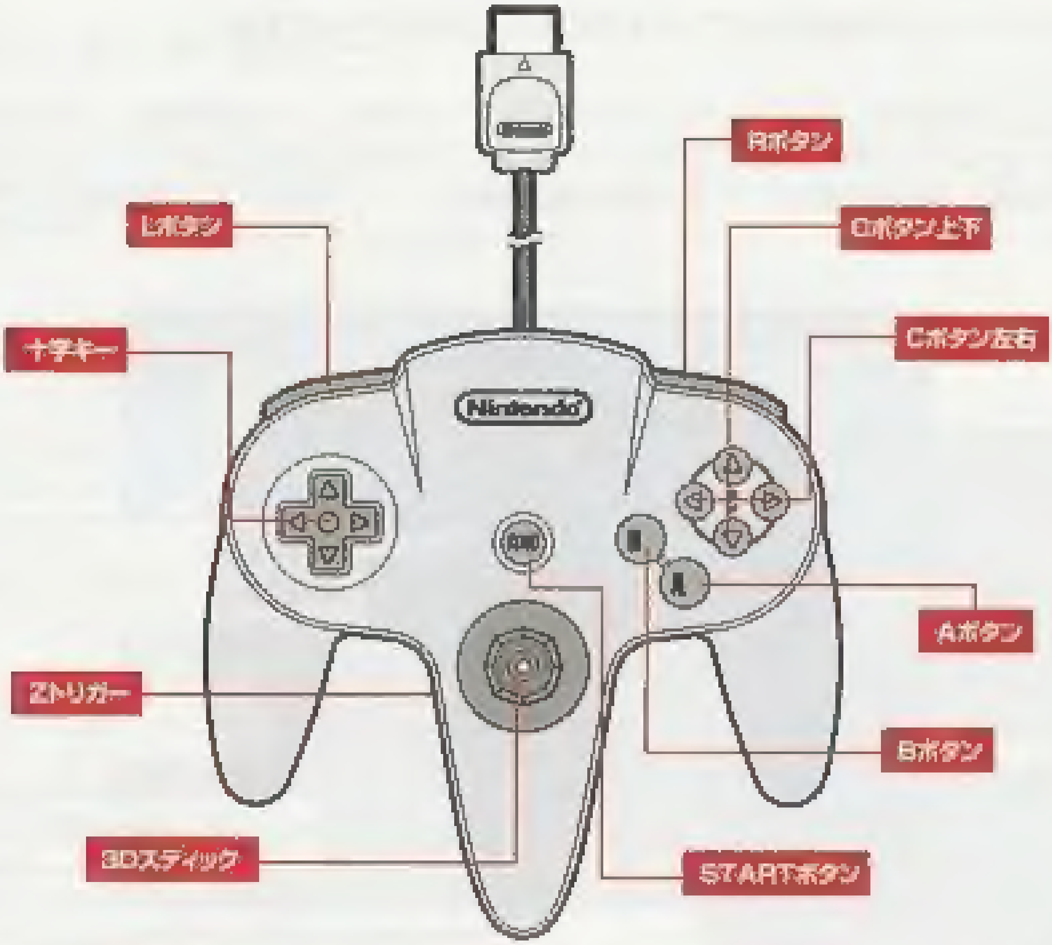
●コントローラパックメニューの操作

コントローラ1にコントローラパックが接続された状態で、スタートボタンを押しながら電源を投入すると、コントローラパックメニューが表示されます。ここで、本製品のデータを保存するために必要なページ数を確保して下さい。なお一度消去したデータは、以後復帰することができません。必要なデータが保存されている場合には、別のコントローラパックへ保存して下さい。必要なデータを削除されても、当社では一切の責任を負えません。あらかじめご了承下さい。

CONTROL



コントローラの使い方



3Dスティック マシンの操作及びカーソルの移動に使用

Aボタン アクセル及び決定に使用

Bボタン ブレーキ及びキャンセルに使用 **Cボタン** 視点変更

スタートボタン ポーズ及び決定に使用

Rボタン シフトアップに使用 **Zボタン** シフトダウンに使用

※ただしOPTIONSにあるKYE CONFIGで操作設定を変更する事ができます。

変更できるボタンは下記の内容です。
一旦変更すればデータは保存されます。
ACCELERATION（アクセル）
BRAKE（ブレーキ）
SHIFT UP（シフトアップ）
SHIFT DOWN（シフトダウン）

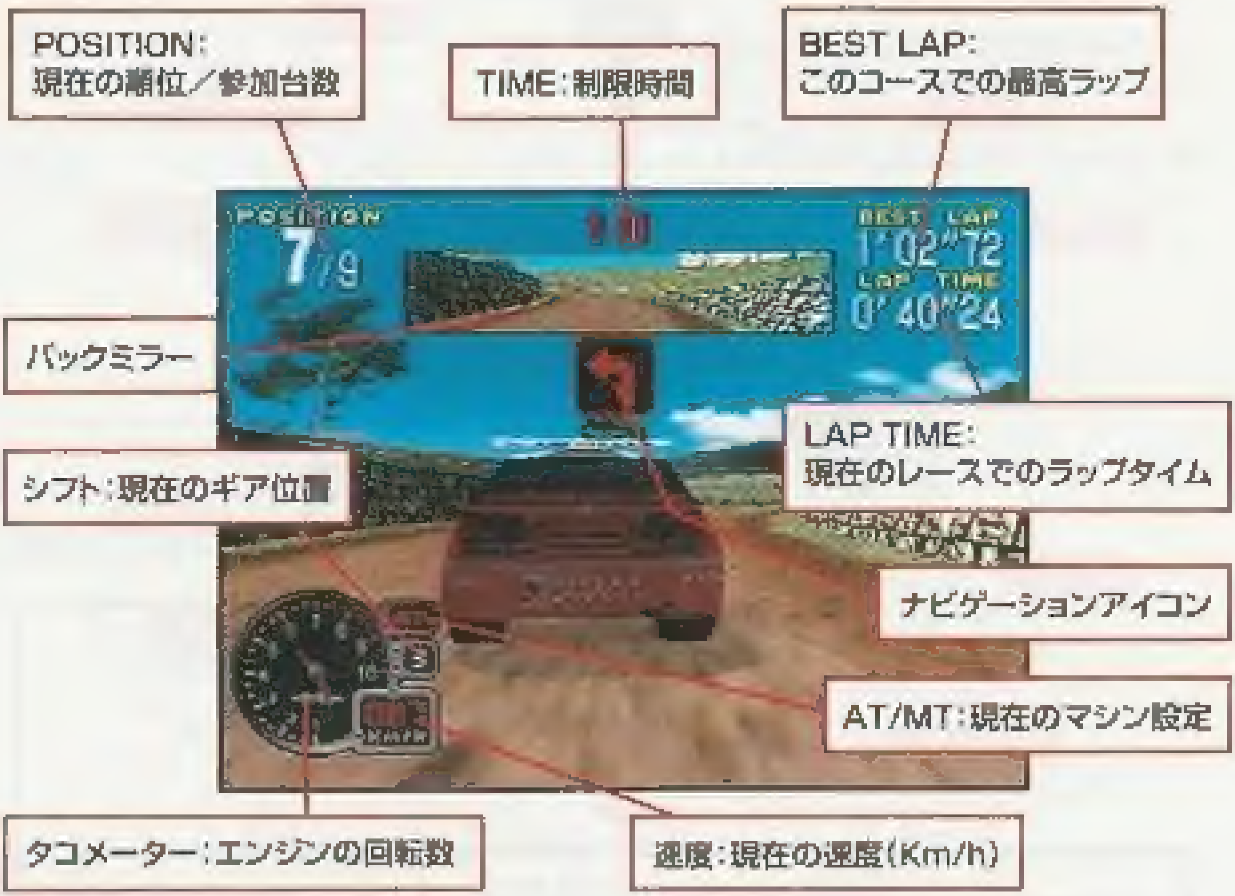


SCREEN



ゲーム画面の見方

ここでは、レース中に表示されているものについて説明していきます。





ポーズメニュー

ゲームの一時停止でCANCELを選択すると再開され、EXITで終了します。



チャンピオンシップモード

マシンダメージ:マシンのダメージを表示
LAP:現在の周回／総周回数
参考順位:前後のマシンとのタイム差

ARCADE



ゲームモードの紹介

●アーケードモード

難易度別に3種類用意された規定コースで、順位を争うモードです。各難易度には3ヶ国のコースが用意されていて、最後尾からスタートして最終の順位を競います。
気軽に楽しめることを目的としていますので、マシンのセッティングやコース条件を変更するなどの要素はありません。

●モードの流れ

1 モードを選択すると、LEVEL SELECT画面に切り替わります。難易度を選択してAボタンで決定します。



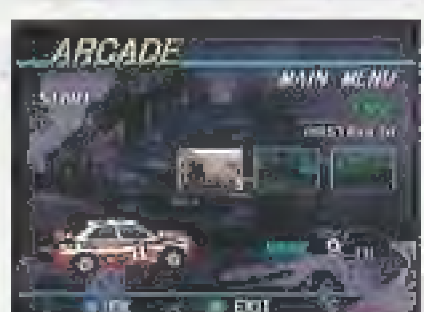
2 難易度を選択すると、次にプレイヤーが乗るマシンを選択します。3Dスティックの左右でマシンを選択し、上下でATかMTの選択を行います。画面右下に表示されるゲージがマシン性能を表しています。Aボタンでマシンを決定します。



3 次に、コースと時間と天候が表示されます。このモードでは設定を変更することができません。



4 アーケードモードでのメインメニューが表示されます。スタートを押せばそのままレースが開始されます。この画面でオプションを選択するとKEY CONFIGなどの設定を変更することができます。右下に表示されるのが、現在の順位です。



CHAMPIONSHIP



●チャンピオンシップモード

9ヶ国を9車種で転戦しながら、ポイントを獲得していくモードです。9ヶ国のコースを全てクリアした後のトータルポイントで順位が決まります。マシンのセッティングを変更することができ、途中経過をセーブを行うことができます。

●モードの流れ



1 新しくゲームを始めるか、以前セーブを行った開催地から継続してレースを行うか選択します。



2 次にプレイヤーが乗るマシンを選択します。3Dスティックの左右でマシンを選択し、上下でATかMTの選択を行います。画面右下に表示されるゲージがマシン性能を表しています。Aボタンでマシンを決定します。



3 次に、コースと時間と天候が表示されます。このモードでは設定を変更することができません。レース条件は行うたびに変更されます。



4 チャンピオンシップモードでのメインメニューが表示されます。スタートを押せばそのままレースが開始されます。この画面では、マシンのセッティングやオプションを変更したりコースの状態、現在の獲得ポイントなどを見ることができます。また途中経過のセーブやロードもここで行えます。

◆チャンピオンシップモードのルール説明



チャンピオンシップモード	ポイント数		
1位	10ポイント	2位	6ポイント
3位	4ポイント	4位	3ポイント
5位	2ポイント	6位	1ポイント
7~9位	0ポイント		

※レース毎に上記のポイント数を入手することができます。9開催地での得点が多いチームの優勝になります。

As rally enthusiasts eagerly await the launch, it has been revealed that Rally'99 will shock the market with a number of new features that have never been seen before.

SETTING



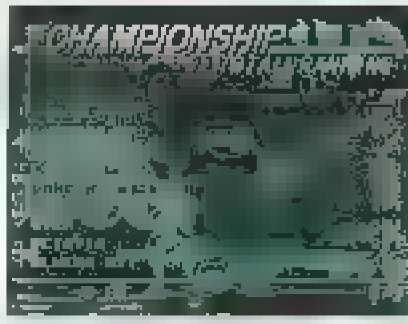
セッティング変更

このモードでは、マシンのセッティングをユーザーの自由に変更することができます。変更できるものは下記の通り。



タイヤ	SOFT←――――――→HARD
ステアリング	SLOW←――――――→QUICK
サスペンション	SOFT←――――――→HARD
ギア	LOW←――――――→HIGH

※変更したセッティングはセーブ・ロードすることができます。STANDARDで初期の状態に戻します。



参照できるもの

コース条件やランキング(獲得ポイント)は、レースに入る前であれば参照できます。



セーブ・ロード

チャンピオンシップ中のデータは、レース中以外のメニューで保存することができます。

マシンダメージ

このモードでは、レース中の走行に影響してマシン性能のダメージが発生します。このダメージは、現在のレース中でのみ影響を受けて、次回の開催地でのレースでは修理されます。マシンダメージの原因について説明していきます。

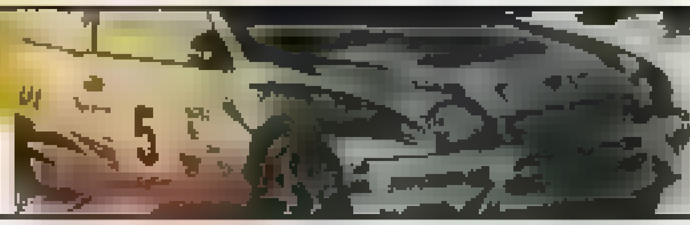


◇エンジン
原因　走行時間、車の正面が壁及び敵車にぶつかった場合に消耗。
結果　エンジンの出力が低下。(最大50%)

◇サスペンション
原因　車の左右が壁及び敵車にぶつかった場合に消耗。
結果　タイヤのグリップ低下、ハンドルのニュートラル位置のずれ、ハンドリングの遅延。

◇タイヤ
原因　通常走行時速度に応じて消耗。ドリフト時はさらに消耗。路面状況によって消耗度合いが変化。
結果　タイヤのグリップ低下。

PLACTICE



■プラクティスモード

練習走行やタイムトライアルが行えるモードです。マシンのセッティングやコースの条件などの設定を自由に変更して楽しむことができます。

■[illegible]



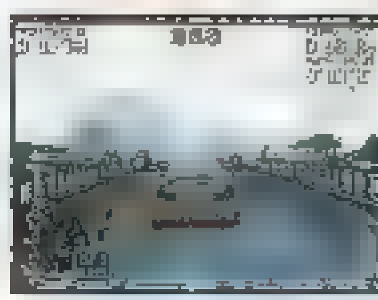
1. モードを選択すると MAIN MENU画面に切り替わります。この画面では様々な設定を自由に変更することができます。



2. MACHINEでは操作するマシンの選択が行え、SETTINGではそのマシンのセッティングを自由に変更することができます。



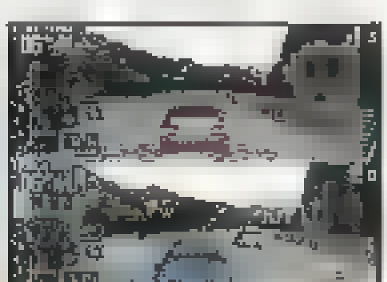
3. COURSEでは COURSEとTIME(昼夜)、WEATHERを自由に変更することができます。

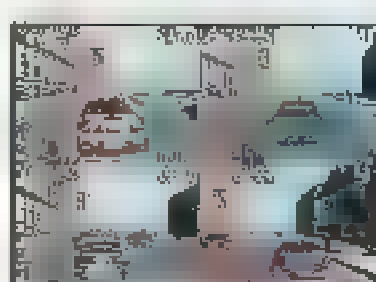


4. 全ての設定が完了したら、STARTでレースが開始されます。

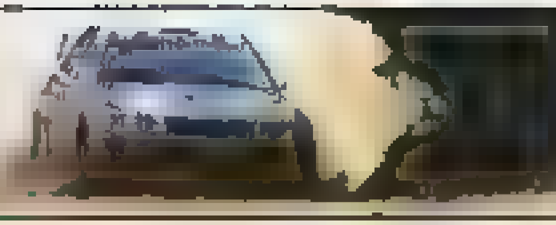
■バトルモード

2~4人まで同時に対戦が行えるモードです。3周での順位を競います。それぞれがお好みのマシンを選択して、コースを選択して決定したらレースがスタートします。2Pでの対戦では画面が上下に分割され、3~4Pでの対戦では画面が4分割されます。





CAR SPEC



登場車種の紹介

MITSUBISHI LANCER EVOLUTION V

●駆動形式 6速／4WD
●全長×全幅×全高
4330mm×1770mm×1415mm
●エンジンスペック
1997cc·DOHC 16V·4気筒·turbo
●最高出力 290bhp／6000rpm
●最大トルク 52Kg-m／3500rpm



SUBARU IMPREZA WRC

●駆動形式 6速／4WD
●全長×全幅×全高
4340mm×1770mm×1390mm
●エンジンスペック
1994cc DOHC 16V·4気筒 turbo
●最高出力 300bhp／5500rpm
●最大トルク 48Kg-m／4000rpm

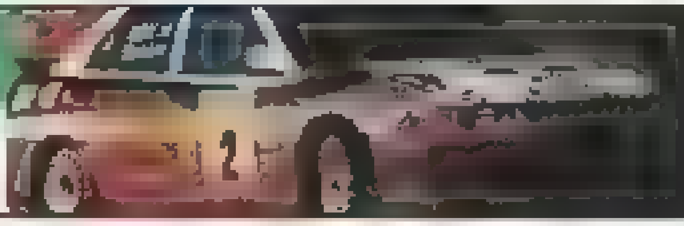


TOYOTA COROLLA WRC

●駆動形式 6速 4WD
●全長×全幅×全高
4100mm×1770mm×1365mm
●エンジンスペック
1972cc·DOHC 16V·4気筒 turbo
●最高出力 300bhp／5700rpm
●最大トルク 52Kg-m／4000rpm



CAR SPEC



NISSAN ALMERA KIT CAR



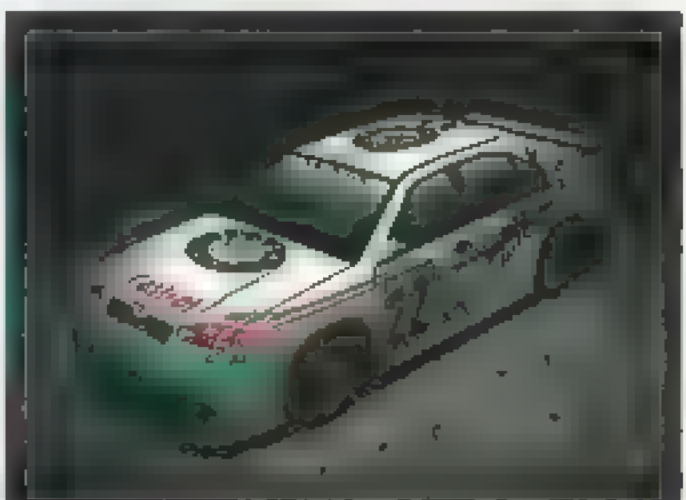
●駆動形式 6速／FWD
●全長×全幅×全高
4120mm×1830mm×1380mm
●エンジンスペック
1998cc·DOHC 16V·4気筒 turbo
●最高出力 275bhp／8750rpm
●最大トルク 24.2Kg·m／5500rpm

SEAT CORDOBA WRC



●駆動形式 6速／4WD
●全長×全幅×全高
4150mm×1770mm×1500mm
●エンジンスペック
1995cc·DOHC 16V·4気筒
●最高出力 300bhp／5000rpm
●最大トルク 48Kg·m／3500rpm

SKODA OCTAVIA



●駆動形式 6速／FWD
●全長×全幅×全高
4511mm×1770mm×1374mm
●エンジンスペック
1998cc·DOHC 20V·4気筒
●最高出力 272bhp／8000rpm
●最大トルク 24Kg·m／6500rpm



PROTON WIRA



●駆動形式 5速 4WD
●全長×全幅×全高
4310mm×1695mm×1420mm
●エンジンスペック
1997cc-DOHC 16V-4気筒 turbo
●最高出力 245bhp 6,000rpm
●最大トルク 31.5Kg-m/3,000rpm

HYUNDAI COUPE EVO Ⅱ



●駆動形式 6速/FWD
●全長×全幅×全高
4340mm×1770mm×1313mm
●エンジンスペック
1998cc-DOHC 16V-4気筒
●最高出力 265bhp/7,700rpm
●最大トルク 25.4Kg-m/7,100rpm

VW GOLF GTI MK Ⅳ



●駆動形式 6速/FWD
●全長×全幅×全高
4020mm×1702mm×N/A
●エンジンスペック N/A
●最高出力 280bhp/7,800rpm
●最大トルク 26.0Kg-m/6,000rpm

COURSE

コース紹介





AUSTRALIA
オーストラリア

全てがダートで構成されているが、コーナーは緩やかな為比較的高速ペースで切りぬけられる。コース中盤にある2連ジャンプと水溜りでバランスを崩さないように気をつけたい。



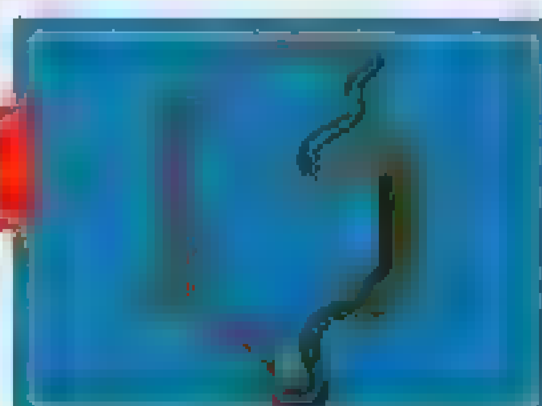
SPAIN
スペイン

序盤と終盤は舗装されたコースで構成されているものの、中盤ではダートでは道幅の狭い連続したコーナーが続く。細い道路をどうクリアするかで勝敗が決まる。



GREAT BRITAIN
イギリス

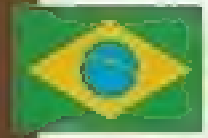
道幅は広く舗装されたコースなので一瞬走りやすく思えるが、コース両脇のダートゾーンに乗り上げてしまうとバランスが崩れる。霧の中を慎重に走る必要がある。



ITALY
イタリア

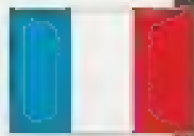
海沿いの美しいコース。コース最大の難関は中盤にある急カーブ。それまでに上がったスピードを落とさず どのようにクリアするかが勝敗を決める。





BRAZIL
ブラジル

雨季のブラジルダートコース。コースの泥は通常以上にタイヤを滑らせる。ドリフトさせながら進むような感覚でチャレンジしたい。

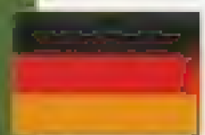


FRANCE
フランス



高台にある田舎道といった印象を受けるコース。舗装された道路の両脇にある芝にタイヤがかかると、相当スリップしてしまう。芝の上で加速する場合には注意が必要。





GERMANY
ドイツ

石畳とダートで構成された特徴的なコース。石畳は通常の舗装道より滑りやすいので注意が必要。このコースのダート部分は固い土のため走りやすい。

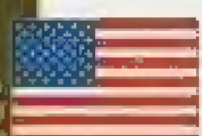


CANADA
カナダ



雪で構成された唯一のコース。中盤から終盤にかけての凍結した雪道は慎重にクリアしていきたい。一度滑り出したら止まらない全コース最大の難関。

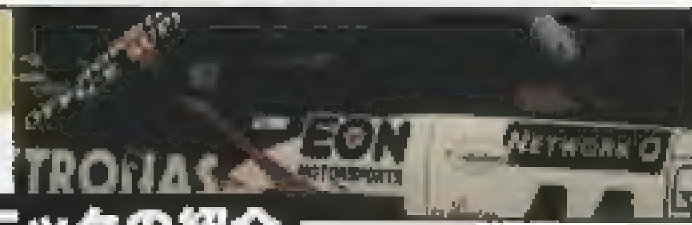




USA
アメリカ

高い崖の間を走る緊迫したコース。コーナーが複雑に入り組んでいるため先のコースの予想ができない。正確で敏速な判断力が要求される。

TECHNIQUE



ドライビングテクニックの紹介

コースのクリアは当然のこと、タイムを縮めるにはテクニックが必要となります。ここではコース攻略のためのテクニックの一部を紹介していきます。

●ドリフトテクニック紹介

急コーナを攻略するためのテクニックです。コーナー直前で一旦アクセルボタンを離し、ハンドルを切りながらコーナーに突入してアクセルボタンを再度押します。このとき車体が滑ってドリフト状態になったら、コーナーとは反対方向にハンドルを切り、車体を進行方向と同じにさせながら、切りぬけます。急カーブの場合には、最初アクセルボタンを放した後に一瞬だけブレーキボタンを押す方法もあります。



●グリップ走行

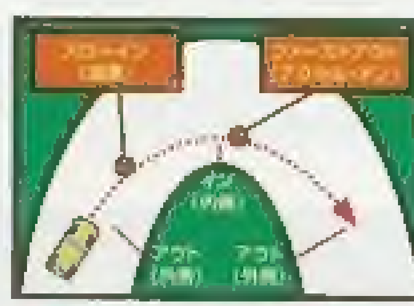
コーナーでドリフトさせないで、タイヤのグリップ力を生かしてコーナーを切りぬける方法です。ただし急なカーブでは曲がりきれず壁に激突するといった可能性もありますので、見極めが重要になります。
ドリフト走行と、グリップ走行をうまく使い分けるのがタイムを縮める近道です。

●ライン取り

コースの幅を有効に利用して、コーナーを切りぬける方法を紹介します。

◆アウトインアウト

コース外側からコーナーに進入し、コーナーの最内側を通って、コーナーの外側に抜ける方法です。



◆スローインファーストアウト

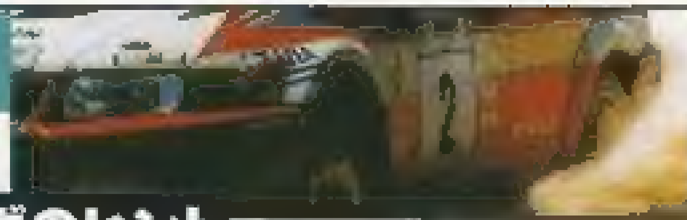
速度を落としてコーナーに進入し、速度を上げながらコーナーを抜ける方法です。

◆S字コーナーの攻略

最初のコーナーと次のコーナーの内側を直線で結び、最短距離を真直ぐに走り抜ける方法です。



HINT



マシンセッティングのヒント

チャレンジモードでは、コース条件にあわせてマシンのセッティングを変更していくことが重要なカギを握っています。ここでは、セッティング項目の効果について紹介していきます。

タイヤ

タイヤの硬さを調整できます。SOFTになるほどグリップが良くなり、HARDになるとドリフトしやすくなります。

SOFT ↔ HARD

ステアリング

ハンドルの切れを調整します。SLOWにすると切れがゆっくりになり、QUICKになるとハンドルの反応が早くなります。

SOFT ↔ QUICK

サスペンション

サスペンションの柔らかさを調整できます。SOFTにすると沈みが深くなり、HARDであればあまり沈まなくなります。

SOFT ↔ HARD

ギア

ギアの比率を表しています。LOWであれば加速重視となり、HARDであれば最高速度重視になります。

LOW ↔ HIGH



本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

この 64 (ロクヨン) マークは、任天堂および任天堂よりライセンス許諾を受けている NINTENDO 64 関連製品に表示されています。

イマジニア株式会社

〒163-0715 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15階
代表:03-3343-8911/FAX:03-3343-8915

製品に関するお問い合わせは下記「イマジニアユーザーサポート」まで、お電話またはFAXにてお問い合わせください。

ユーザーサポート係 TEL:03-3343-8900

※ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできません。